



Jogos Internos do IFGoiano

IPORÁ



Regulamento

REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO

I. DOS OBJETIVOS DOS JOGOS

Art. 01 – Promover a Integração, lazer e melhoria da qualidade de vida através do esporte no IFGoiano *campus* Iporá.

- a) Elevar a qualidade técnica e tática, propiciando uma mudança corporal e incentivo à coletividade.
- b) Organização das equipes que representarão a Instituição nos Jogos nas diferentes competições a nível municipais, estaduais e Nacionais.

II. DOS PODERES

Art. 02 – Serão poderes constituídos para efeitos da Comissão Organizadora:

I– A Coordenação Geral, compete coordenar e orientar as atividades relacionadas a parte técnica dos Jogos).

II– Conselho de Julgamento (Durante a realização dos jogos, funcionará um Conselho de Julgamento presidido pelas professoras de Educação Física do Campus e comissão dos Jogos Internos a definir-se por portaria).

III - Comissão de Arbitragem (Os Juízes se apoiaram preferencialmente, no presente regulamento para suas decisões servindo-se de outros referentes como fontes subsidiárias).

Art. 03 - É de competência da Comissão Organizadora interpretar este regulamento, zelar pela sua execução e resolver os casos omissos no mesmo tendo como princípio a razoabilidade nas referidas tomadas de decisão.

III. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 04 Este regulamento é o conjunto das disposições preliminares que regem o campeonato.

Art. 05 Todos os participantes/atletas inscritos neste campeonato declaram que possuem conhecimento sobre as Leis Desportivas que regem as modalidades.

Art. 06 O dirigente técnico ou atletas que ferir as normas disciplinares ou a ética desportiva dentro ou fora da competição será excluído dos jogos e penalizados de acordo com o regulamento da instituição.

Parágrafo único – Os componentes da equipe (atletas, comissão técnica e dirigente) ou terceiros que fizerem qualquer ato de agressão verbal ou física a comissão organizadora ou a arbitragem será responsabilizada, respondendo criminalmente nas penalidades previstas em leis.

Art. 07 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral e Conselho de Julgamento.

IV. DA DISCIPLINA

Art. 8 A disciplina é parte primordial em toda e qualquer atividade esportiva, pois dela depende o bom andamento da competição e o seu sucesso garante a integração e confraternização das atletas e seus convidados. Portanto, a disciplina será observada rigorosamente pela comissão organizadora do campeonato.

Art. 9 Os atletas ou membros da Comissão Técnica que se envolverem em tumultos, ofensas à arbitragem, a outros atletas ou organizadores do evento, dentro ou fora do jogo, uniformizados ou não, serão submetidos a julgamento pela comissão organizadora do campeonato. Em caso de briga ou desavença que coloque a integridade física do adversário em risco, os times serão eliminados do torneio.

Art. 10 Um jogador será suspenso quando acumular 3 (Três) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho. O cumprimento da punição deverá ser imediatamente no próximo jogo do time no campeonato.

Art. 11 As irregularidades e atos de indisciplina ocorridos no decorrer do Torneio deverão constar na súmula em forma de relatório, devidamente assinado pelo árbitro e representante da Organização.

Art. 12 Caberá à Comissão Organizadora do Campeonato, por incumbência, apreciar e julgar todos os atos de indisciplina durante todo o transcorrer da competição.

V. DA ARBITRAGEM

Art. 13 A arbitragem do Torneio será realizada por árbitros definidos pela coordenação. A arbitragem é soberana no decorrer da partida e qualquer decisão deverá ser cumprida.

Art. 14 A competição será regida integralmente pelas regras oficiais, pelo presente regulamento e seus anexos.

Art. 15 As disposições que forem conflitantes, entre as regras oficiais das Federações e este regulamento, prevalecerão os dispostos no presente regulamento.

REGULAMENTO ESPECÍFICO POR MODALIDADE

FUTSAL MASCULINO E FEMININO

Será utilizado as regras oficiais da modalidade, exceto:

1 - As partidas serão disputadas em dois tempos de 15 (quinze) minutos com intervalo de 3 (três) minutos. Cada equipe terá direito há um tempo técnico de 40 (quarenta) segundos, por período de jogo.

2 - Em casos de atrasos serão relevados 3 (três) minutos de tolerância, caso persistir o atraso a equipe que não comparecer em quadra será eliminada por W.O

3 - Em caso de empate, será feito o desempate nos pênaltis, com 3 cobranças alternadas, se persistir o empate será feita cobranças alternadas até se conhecer o vencedor.

4 - É obrigatório o uniforme para o jogo: camisas numeradas e padronizadas.

5 - Não será permitido o uso de chuteiras society.

6 - O atleta não poderá entrar em quadra com algum objeto que apresente algum risco ao seu adversário ou a ele próprio (brinco, anel, pulseira, colar, relógio, etc...).

7 - É necessário um integrante que se responsabilize pela equipe durante os Jogos na função de TÉCNICO.

VÔLEI MISTO

Será utilizado as regras oficiais da modalidade, exceto:

- 1 - Cada equipe deverá ter no mínimo 02 (duas) atletas do sexo feminino em quadra no decorrer do jogo.
- 2 - Será o vencedor a equipe o que ganhar 2 (dois) set.
- 3 - Os sets serão de 21 (vinte e um) pontos corridos, sendo que o tie-break será de 15 (quinze) pontos.
- 4 - Serão permitidos 05 (cinco) minutos de tolerância, a equipe que chegar após o tempo estimado será desclassificado.
- 5 - Cada equipe tem direito de 2 tempos de 40 (quarenta) segundos por set, exceto no tie-break, onde cada equipe terá direito apenas 1 (um) tempo de 40 (quarenta) segundos.

QUEIMADA

Regra 1 – Duração do jogo

- 1.1 - A Partida será configurada como com duração máxima de 10 minutos.
- 1.2 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá morte súbita onde o primeiro time que queimar um adversário será considerado vencedor do jogo.

Regra 2 – Os jogadores

- 2.1 - Cada equipe é composta por 10 (dez) atletas em campo, onde no início da partida está configurado como 9 (nove) atacantes e 1(um) pivô;

2.2 - Os atletas (pivôs) e os atletas queimados lançarão a bola de dentro da linha de meta;
(Área do gol)

2.2.1 - Os pivôs poderão recuperar a bola quando esta estiver dentro da área de meta ou do lado de fora da linha de lateral (zona neutra);

2.2.2 - Os pivôs poderão arremessar apenas de dentro da área de meta;

2.2.3 - Os pivôs devem permanecer durante o jogo dentro da área de meta podendo sair apenas para recuperação de posse de bola na zona neutra, retornando imediatamente para a área do gol;

2.3 - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que não ultrapasse os limites da sua própria quadra;

2.4 - Se o arremessador pisar na linha ou ultrapassá-la durante o arremesso o juiz pausará o jogo e a posse de bola será entregue ao time adversário;

2.5 - O atleta após ser queimado receberá a posse da bola e deve dirigir-se à área de meta;

3 - Será considerado queimado:

3.1 - O jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a tocar no chão antes que ela venha a ser dominada;

3.2 - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores e depois tocar o chão de acordo com a regra 3.1, último jogador atingido pela bola será considerado queimado.

4 - Não será considerado queimado se:

4.1 - Se a bola não tocar o chão;

4.2 - O atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão;

4.3 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão;

4.4 - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador.

Regra 5 – O jogo

5.1 - Será de posse dos atacantes, a bola quando sair pela lateral da quadra de voleibol;

5.2 - Será de posse dos pivôs a bola quando sair pela linha de fundo da área de voleibol;

5.3 - A área de fora da linha lateral é uma zona neutra onde a bola pode ser recuperada tanto pelos jogadores quanto pelos pivôs;

5.4 - Cada time tem 5 segundos contados a partir do domínio da bola para praticar o arremesso;

5.5 - Cada time pode cruzar a bola entre atacantes e pivôs até no máximo de 5 vezes sem realizar uma jogada objetiva de ataque antes de perder a posse de bola;

5.6 - O Pivô que inicia a partida, tornar-se a atacante após o primeiro de seu time ser considerado queimado;

5.7 - O Atleta que for considerado queimado, tornar-se a pivô. Sendo a posse de bola deste atleta para efetuar o próximo arremesso.

Regra 6 – Cartões e Exclusões

6.1 - O Atleta que receber cartão vermelho está automaticamente fora da partida em andamento;

6.2 Após o segundo cartão amarelo no mesmo jogo o atleta será excluído da partida;

6.3 - O Atleta expulso não poderá ser substituído no jogo em andamento;

6.4 - O Atleta expulso durante o jogo será considerado queimado, contabilizando um ponto para o time adversário.

Regra 7 – As Sanções

7.1 - Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão (cartão vermelho);

7.2 - São infrações a serem punidas com advertência:

7.2.1 - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas;

7.2.2 - Colocar o adversário em perigo durante suas ações;

7.3 - São infrações a serem punidas com exclusão:

7.3.1 - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas;

7.3.2 - Reincidência após advertência ou Cartão Amarelo;

7.3.3 - Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas;

7.3.4 - Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer em campo;

7.3.5 - O jogador que atrapalhar o andamento e/ou continuidade do jogo receberá cartão amarelo;

ART. 1º - Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão de Arbitragem e estão acima do regulamento geral de Queimada.